

Kurzusleírás (tematika)

Kurzus neve: Animációs szaktörténet 2.				
A kurzus oktatója/i, elérhetősége(i): Orosz Annaida				
Kód: B-AN-401	Tantervi hely: Animációs tervezés BA2	Javasolt félév: 4	Kredit: 20	Tanóraszám: 90 Egyéni hallgatói munkaóra: 510
Kapcsolt kódok:	Típus: előadás/gyakorlat	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek:	
A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok):				
A kurzus célja és alapelvei: A kurzus célja, hogy a hallgatók további szaktörténeti- és filmtörténeti ismereteket szerezzenek.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák): Tudás: <ol style="list-style-type: none">1. Ismeri az animáció alapvető ötletfejlesztési-, értékelési-, és szelekciós módszereit2. Átfogó ismeretekkel rendelkezik az animáció főbb elméleteiről, hagyományairól, kortárs jelenségeiről és kiemelkedő alkotásairól, alkotóiról3. Általános tájékozottsággal rendelkezik az animáció területén végzendő művészeti kutatás módszertanáról, az adat- és forrásgyűjtési, kezelési, szelekciós és értékelési módszerekről. Képesség: <ol style="list-style-type: none">1. Megalapozott véleményt alkot animációs koncepciókról és megoldásokról. Képes a kritikai gondolkodásra.2. Az animáció médiumával kapcsolatos szaktudását multi- és interdiszciplináris csoportokban képviseli.3. Képes a megszerzett tudásanyag analízisére, valamint annak kritikai szemléletére.4. Hatékonyan használ technikai-, anyagi- és információs forrásokat.5. A szakmai elvárásoknak megfelelően alkalmazza tudását különféle intézményes keretek között is.6. Betartja szakmája etikai és szerzői jogi normáit. Attitűd: <ol style="list-style-type: none">1. Kritikai megértéssel viszonyul az animációs filmművészet történeti- és kortárs eredményeihez, gyakorlataihoz, folyamataihoz és diskurzusaihoz.2. Szakmai munkája során kreatív, eredeti alkotások létrehozására törekszik, önállóan vagy csoport tagjaként. Hozzáállása innovatív.3. Tudatosan gondolkodik alkotásainak társadalmi vonatkozásairól.4. Törekszik szakmája etikai normáinak betartására és szakmai alázatra. Autonómia és felelősségvállalás: <ol style="list-style-type: none">1. Különböző helyzetekhez alkalmazkodva mozgósítja tudását és képességeit.				

2. Tervező tevékenységét megadott szakmai program alapján, vagy saját művészeti koncepció mentén végzi, önállóan vagy irányított szakmai helyzetben is.
3. Nyitottan és aktívan vesz részt projektek kialakításában vagy formálásában.
4. Saját és más szakterületek művelőivel csapatban tervez.

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

1. Az animáció kezdetei: az optikai játékoktól az animációs filmkészítés pionírjaiig
2. A professzionális animáció megizmosodása: amerikai stúdiók és európai szerzők
3. Rajzfilm a propaganda szolgálatában a háború előtt, alatt és után
4. Modern animációs irányzatok a vasfüggöny két oldalán
5. Független szerzői életművek és kultikus műhelystúdiók a 80–90-es években
6. Digitális átállás: technika a tömegkultúra és a művészet szolgálatában

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A kurzus menete, az egyes foglalkozások jellege és ütemezésük:

Szemináriumok során a hallgatók megismerik az animációs művészet és ipar kialakulásának körülményeit, a kanonikus műalkotásokat a kezdeti elszigetelt technikai próbálkozásoktól a stúdiók, nemzeti filmgyártások kialakulásán keresztül a kortárs trendekig, a kortárs animációs formákat és irányzatokat, valamint a korszakos műhelyek, stúdiók és alkotók közti összefüggéseket, valamint az animációs filmtörténet elmúlt bő 100 éve alatt kialakult kommunikációs formáit.

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Az online kiadott feladatok, témák otthoni feldolgozása

A tanulás környezete: Online, a Google Suit rendszeren keresztül

Értékelés:

(Több tanár és tanáronként külön értékelés esetén tanáronként megbontva)

Teljesítendő követelmények:

- az online kiadott feladatok határidőre, az elvárt színvonalon történő megoldása

Értékelés módja: írásbeli, online kiadott feladatok alapján

Az értékelés szempontjai:

Az érdemjegy kiszámítása:

szorgalom, fejlődés, tartalom / egyenlő arányban, számtani átlag alapján, az Animációs Projekt III. részjegyeként

Kötelező irodalom:

Ajánlott irodalom:

Jerry Beck, 2004. *Animation Art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI*. Harper Design.

Giannalberto Bendazzi, 1995. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana University Press.

Maureen Furniss. 1998. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey.

Anima M. – Wiedemann, J. (szerk.) 2004. *Animation Now!* Köln: Taschen

Amid Amidi, 2006. *Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation*. Chronicle Books.

Internet: www.cartoonbrew.com

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

- *részleges beszámítás/elismerés lehetséges*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín:

